MISE EN PLACE

1. Asseyez-vous de manière à ce que les joueurs soient face à face, le jeu entre eux.
2. Mélangez les 32 cartes Arme standard pour former une pile Arme face cachée, à portée de main des deux joueurs. Mettez les cartes Arme spéciale de côté.
3. Mélangez les 36 cartes Ennemis, séparez-les en 6 piles de taille égale, face cachée, et placez-les comme indiqué sur l'exemple ci-dessus.
4. Mélangez les 6 cartes Boss face cachée et placez-les dans les piles de cartes Ennemis de la manière suivante : pour chaque pile, sortez 3 cartes face cachée, puis posez la carte Boss. Enfin, posez le reste de la pile de cartes par-dessus. Ainsi, chaque pile Ennemis contiendra une carte Boss à la 4e position en partant de la fin.
5. Révélez les 3 premières cartes de chaque pile Ennemis et posez-les à côté, en les faisant se chevaucher comme sur l'image. Assurez-vous que les nombres et icônes de chaque carte soient bien visibles. Ces 3 cartes forment la ligne d'attaque de chacune des piles.
6. Placez les 4 jetons Déviation et les 4 cartes Arme spéciale sur le côté, à portée de main des deux joueurs.
7. Chaque joueur pioche 4 cartes Arme pour former sa main. Si ces cartes vous déplaisent, vous pouvez les remélanger dans la pioche et reprendre une série de 4 cartes (vous ne pouvez le faire qu'une fois par joueur, une seule fois par partie, lors de la mise en place)
8. Chaque joueur choisit 1 meeple Samourai, qu'il contrôlera pour toute la partie. Les 2 meeples sont placés sur le champ de bataille, aux emplacements « 8 » indiqués ci-dessus. Les joueurs choisissent leur emplacement en discutant stratégie, mais **sans révéler leurs cartes à l'autre.**

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

À chaque tour, il vous faudra éliminer ou dévier vos Ennemis en défaussant des cartes Arme de votre main. Ces deux options vous permettront de vous débarrasser de vos Ennemis, mais ce n'est qu'en les éliminant que vous obtiendrez des points d'Honneur. L'un après l'autre, les joueurs vont défausser des cartes Arme ou passer, jusqu'à ce que tous les deux aient passé.

Puis, les Ennemis restants vous attaqueront, ce qui vous fera défausser des cartes Arme de la pile. Vous sortirez tous deux victorieux de ce combat si vous parvenez à battre tous vos Ennemis tout en ayant gagné 40 points d'Honneur minimum. Si votre pile de cartes Arme est vidée une 3e fois avant d'avoir battu tous vos Ennemis, vous perdez la partie.

DÉROULEMENT DU TOUR

Chaque tour se déroule comme dans une partie solo : une phase Samourai suivie d'une phase Ennemis. Vous exécutez toujours ces phases dans l'ordre, et passez à une nouvelle phase Samourai à la fin d'une phase Ennemis, à moins que la partie soit finie. Consultez la section « Fin de partie » pour plus d'informations.

Chacune des phases de la partie suit les règles de la version solo, en appliquant les modifications indiquées ci-dessous :

PHASE SAMOURAI

ÉTAPE PIOCHE

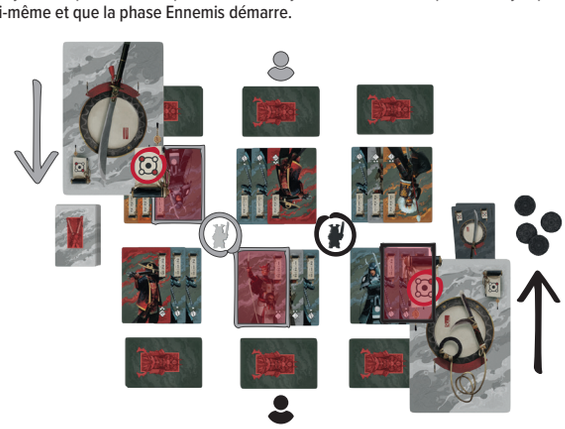
Chaque joueur pioche 4 cartes de la pile et les place dans sa main.

Remarque : **comme dans une partie solo, sautez cette étape lors du 1er tour.**

ÉTAPE COMBAT

Chacun leur tour, les joueurs pourront attaquer ou dévier leurs Ennemis en défaussant des cartes de leur main, ou déplacer leur meeple et exécuter une action Concentration en défaussant des cartes de la pioche.

À son tour, un joueur peut jouer entre 0 et 2 cartes de sa main, et exécuter autant d'actions spéciales que désiré. Jouer 0 carte est considéré comme une action « Passer », et mettra fin au tour du joueur. Lorsqu'un joueur a passé, l'autre peut continuer à jouer autant de fois que désiré, jusqu'à ce qu'il passe lui-même et que la phase Ennemis démarre.



CIBLER UNE LIGNE D'ATTAQUE

Les joueurs utiliseront leur meeple Samourai pour identifier les lignes d'attaque qu'ils pourront cibler. Leur meeple sera toujours positionné entre 4 des 6 lignes d'attaque, représentant ainsi les 4 lignes indiquées sur les cartes Arme.

ACTIONS SPÉCIALES

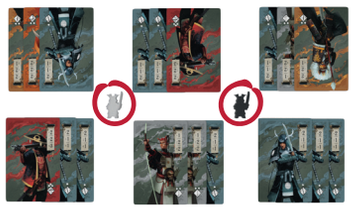
Il existe deux actions spéciales qui peuvent être exécutées à tout moment du tour d'un joueur, et ce autant de fois que désiré :

- ***CONCENTRATION***

  Référez-vous aux règles de la version solo.

- ***DÉPLACEMENT***

  À son tour, un joueur peut déplacer son meeple sur la 2de position en défaussant la 1re carte de la pile Arme. Contrairement à la mise en place, les 2 meeples peuvent se trouver sur la même case durant la partie, et peuvent ainsi changer de ligne d'attaque ciblée.



ÉLIMINER UN ENNEMI

Tous les Ennemis éliminés sont placés sur une pile Honneur commune. Parmi les quatre différentes couleurs arborées par les Ennemis, seuls les Ennemis rouges bénéficient de règles différentes de la version solo. Ils sont en effet plus forts dans une partie coopérative et doivent être attaqués par les deux joueurs pour être éliminés.

Lorsqu'un Ennemi rouge est attaqué, vérifiez d'abord si l'autre joueur a déjà activé une Arme contre cet Ennemi. Une Arme est activée lorsqu'elle est placée, face visible, à proximité d'une ligne d'attaque.

- S'il n'y a pas d'Arme active associée à la ligne ciblée, alors l'Arme du joueur devient une Arme active et est posée à proximité de cette ligne. Placez-la de manière à indiquer clairement qui l'a jouée.
- Si votre partenaire a placé une Arme active associée à une ligne que vous attaquez, prenez la carte Ennemis rouge sur le devant de la ligne d'attaque et placez-la dans votre pile Honneur. Les deux Armes ayant servi à attaquer cet Ennemi sont défaussées.

DÉVIER UNE LIGNE D'ENNEMIS

Après avoir dévié une ligne d'Ennemis, vérifiez si une Arme active est associée à cette ligne. Si c'est le cas, défaussez cette Arme.

COMMUNICATION

Si leurs meeples sont tous deux situés au même emplacement, alors les joueurs sont autorisés à communiquer ensemble. Ils peuvent ainsi discuter librement, et même se révéler leurs mains respectives.

RENOUVELER LA PIOCHE ARME

Lorsque le paquet Arme est remélangé, chaque joueur pioche une carte Arme spéciale. Suivez les règles de la version solo, mais au lieu de procéder en fonction de 2 ou 1 carte Arme spéciale posée sur la table, procédez en fonction de 4 ou 2 cartes.

FIN DE PARTIE

En bons guerriers, les joueurs sont solidaires dans la victoire comme dans la défaite. Les règles de fin de partie suivent les règles de la version solo, mais les titres à gagner selon vos points d'Honneur sont cette fois les suivants :

- 40 - 44 points d'Honneur : Apprentis
- 45 - 49 points d'Honneur : Guerriers
- 50 - 55 points d'Honneur : Samourais
- 55 et + points d'Honneur : Héros de l'Empire !

LA VOIE DU GUERRIER - VARIANTE AVANCÉE

Suivez les règles de la version coopérative en appliquant les changements suivants :

Avant l'étape #3 de la mise en place, ajoutez les 4 cartes Yamabushi à la pile de cartes Ennemis et mélangez-les. Puis, retirez du jeu les 4 premières cartes de la pile et continuez avec l'étape #3.

Toutes les cartes Yamabushi ont les mêmes effets que dans la version solo.

Dans ce jeu à 2 joueurs, vous et votre partenaire allez collaborer pour affronter des hordes d'ennemis. Puisque vous gagnerez ou échouerez ensemble, la coopération sera la clé de votre victoire !

À PROPOS DU JEU

Eiyo est un jeu rythmé dans lequel vous devez gérer vos armes de manière stratégique pour vaincre des hordes d'ennemis. Vous devrez survivre aux attaques tout en gagnant des points d'Honneur, éléments cruciaux à la fin de la partie.

CONTENU DE LA BOÎTE

32 cartes
Arme standard

4 cartes Arme spéciale
(2 en Solo et 4 en Coop)

36 cartes Ennemis

4 jetons Déviation

4 cartes Yamabushi
(variante
« La voie du Guerrier »)

6 cartes Boss

2 meeples Samourai
(pour le mode Coop)

CRÉDITS

Mécanique : Andrea Sbragia et Pierpaolo Paoletti
Illustrations : Mateusz Mizak
Éditeur : ThunderGryph Games
Direction du projet : Gonzalo Aguirre Bisi
Superviseur : Pierpaolo Paoletti
Rédaction des règles : Jonathan Cox
Relecture des règles : Cristina Aguirre Bisi
Graphisme : Daniel Tosco
Maquettes : Erick Tosco
Traduction française : The Rulebook Translator
Avec le soutien de : Cristina Bisi et Luis González

LANGUES DISPONIBLES

Livret numérique disponible à
thundergryph.com/matchbox

www.thundergryph.com
Thundergryph SLU, Avda. República Argentina, 24 - 2º,
41011 Sevilla, España - support@thundergryph.com

© 2022 ThunderGryph Games, All rights reserved.